

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, M. N., Ilham, C. W., & Dianto Feri. (2018). *Periodesasi Masa Perkembangan Anak-Anak*.
- Afriansyah, A. (2018). Rancang Bangun Media Pembelajaran Coreldraw Berbasis Multimedia. *Jurnal TIPS*, VIII(1), 38–45.
- Afriki, A. F., Anggari, A. S., Wulan, D. R., Aryono, D. S., Purnihastuti Fitria, & Puspitawati Nuniek. (n.d.). *Tematik Tema 9 Makanan Sehat dan Bergizi*.
- Alfiah Sarah, Putri, B. A., Aryanti Ayudya, Savero, R. A., Nigrum, V. Y., & Dainy, N. C. (2021). Dekazi Games Sebagai Media Edukasi Interaktif Gizi Anak Sekolah di Era 4.0. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknik*, 4.
- Amin, K., Putra, A., Wijianto Adhi, R., Fadlilah, N. I., & Helyana, C. M. (2023). GAME EDUKASI “PERJALANAN SI KOKO” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN. In *Jurnal Informatics and Computer Engineering Journal* (Vol. 3, Issue 1). <https://jurnal.bsi.ac.id/index.php/ijec/>
- Andriyat Krisdiawan, R. (2019). *Penerapan Model Pengembangan Gamegdlc (Game Development Life Cycle) dalam Membangun Game Platform Berbasis Mobile*. 2(1).
- Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan Kementerian RI. (2013). *Riset Kesehatan Dasar*.
- Citra Palupi, K. (2018). Edukasi Gizi Seimbang Pada Anak Sekolah Dasar Di Kecamatan Cilincing Jakarta Utara. *Jakarta Utara Jurnal Abdimas*, 5(1), 49.
- Diptya, M. D., Issa Arwani, & Wardhono Wibisono Sukmo. (2016). Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Obesitas Untuk Anak Usia 5-12 Tahun. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 1, 1–8.
- Firmansyah, I., Aminul Akbar, M., & Afirianto, T. (2018). *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Makanan Sehat Menggunakan Kinect*. 2(10), 3817–3826. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Hendraswari, D. E. (2023). Studi Ekologi : Determinan Kejadian Gizi Buruk Di Indonesia Tahun 2021. *J-KESMAS: Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 9(1), 84. <https://doi.org/10.35329/jkesmas.v9i1.3899>
- Indrayani, Y. A., Wardah, Susanti, M. I., & Pangribowo, S. (2020). *Profil Kesehatan Indonesia Tahun 2020*.
- Kristiano Kadoena, A., Sompie, S. R. U. A., & Sengkey, R. (2020). Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Jenis-jenis Makanan Sehat Pada Anak. *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*.
- Mubin, F., Eko Budiyanto, N., Teknik Informatika, J., Teknik, F., & Wahid Hasyim Jl Menoreh Tengah, U. X. (2020). *Game Edukasi “Foodin” sebagai Media Pengenalan Makanan Sehat dan Makanan Tidak Sehat Berbasis Android*. 2(1), 37–42.
- Putra, D., Fatah, A. ;, & Al Irsyadi, Y. (2020). *Permainan Eduaksi pengenalan Makanan Sehat Dengan Gizi Seimbang pada Anak Tunagrahita di Sekolah Luar Biasa Negri Sukoharjo*.
- Rahadi, D. R. (2014). Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire Pada Aplikasi Android. *Jurnal Sistem Informasi*, 6, 661–671.
- Sabani, F. (2019). Perkembangan Anak-anak Selama Masa Sekolah Dasar (6-7 Tahun). *Jurnal Kependidikan*, 8(2). <https://jurnaldidaktika.org>

- Stefano Mongi, L., M Lumenta, A. S., & Sambul, A. M. (2018). Rancang Bangun Game Adventure of Unsrat Menggunakan Game Engine Unity. *Journal Teknik Informatika*, 14(1).
- Supriyadi, A., Khotimah, H., Indri Yanti, W., Yulisa Geni, B., & Korespondensi, P. (2024). *Rancang Bangun Company Profile Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall (Studi Kasus : APM Frozen Food)Frozen Food*. 6(1), 75–85. <https://restikom.nusaputra.ac.id>
- Syarif, S., Hasanuddin, T., & Hasnawi, M. (2022). *Perancangan Game Puzzle Labirin Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) Berbasis Unreal Engine*. 3(1), 34–41.
- Upton, D., Upton, P., & Taylor, C. (2012). Fruit and vegetable intake of primary school children: A study of school meals. *Journal of Human Nutrition and Dietetics*, 25(6), 557–562. <https://doi.org/10.1111/j.1365-277X.2012.01270.x>
- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). *Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>